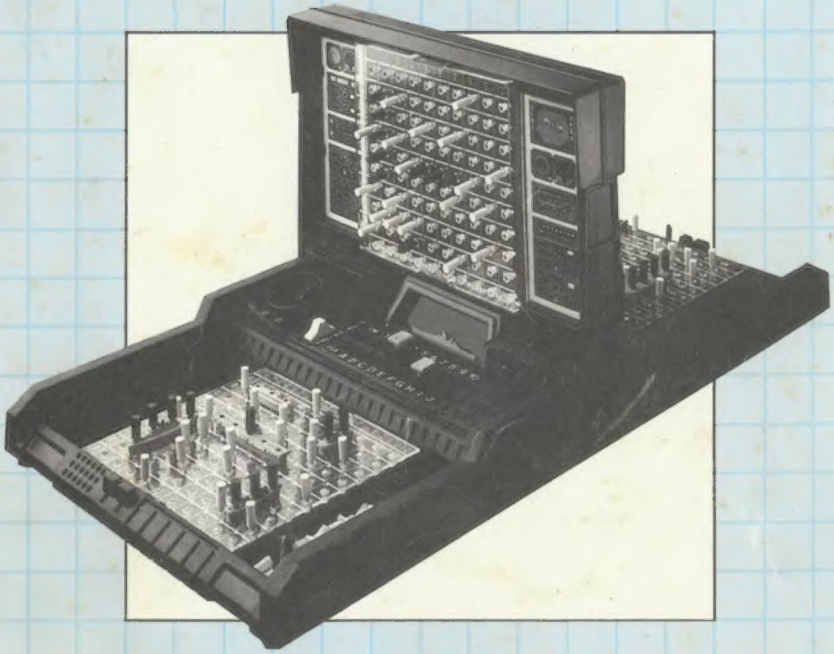
MB ELECTRONICS



TOUCHE-COULE

COMPUTER

INSTRUCTIONS

TOUCHE-COULE COMPUTER

Touché-Coulé Computer, un jeu électronique sonore et lumineux où l'ordinateur vous permet de découvrir la flotte adverse.

Nombre de joueurs : 2

IMPORTANT

1. Lisez les instructions en entier avant de commencer à jouer.
2. Mettez les piles en place (comme indiqué ci-dessous)
3. La partie la plus délicate du jeu est l'entrée des informations dans la mémoire de l'ordinateur. Faites-le avec soin.
4. Vérifiez les piles si le jeu n'a pas été utilisé pendant un certain temps.

Contenu

1 plateau de base comprenant 2 pupitres de commande de l'ordinateur avec des touches et interrupteurs de couleur, 2 grilles "Océan" et, sur le côté, un boîtier pour les piles.
1 superstructure avec 2 grilles "Objectif".
2 séries de pions blancs (84 pions/série).
2 séries de pions rouges (42 pions/série)
2 flottes comprenant chacune 1 porte-avions (5 trous), 1 cuirassé (4 trous), 1 contre-torpilleur (3 trous), 1 sous-marin (3 trous) et 1 lance-torpille (2 trous)
1 manuel d'instructions.

Note: Les piles ne sont pas livrées avec le jeu. Vous avez besoin de 4 piles de 1.5 volt (type R6).

But du jeu

Couler la flotte de l'adversaire grâce à la mémoire électronique de Touché-Coulé Computer.

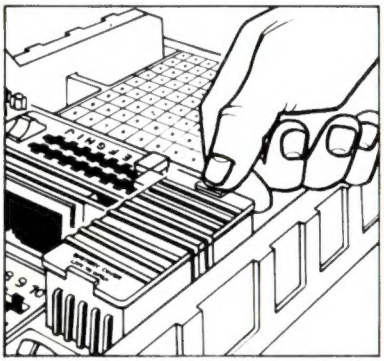
Montage et préparation

1. **Les piles**

a) Pour placer les 4 piles de 1.5 volts dans leur boîtier il faut enlever le couvercle : soulevez avec un doigt le couvercle par l'une de ses extrémités tout en appuyant le pouce sur la petite patte du milieu qui dépasse (schéma 1).

b) Introduisez les bornes de chaque pile dans leur logement respectif, placez les quatre piles à l'intérieur, et remettez le couvercle en place.

Schéma 1



2. **La superstructure**
Prenez la superstructure, placez-la en position verticale au milieu du plateau de base de sorte qu'elle constitue un écran de séparation entre les deux pupitres (schéma 2).

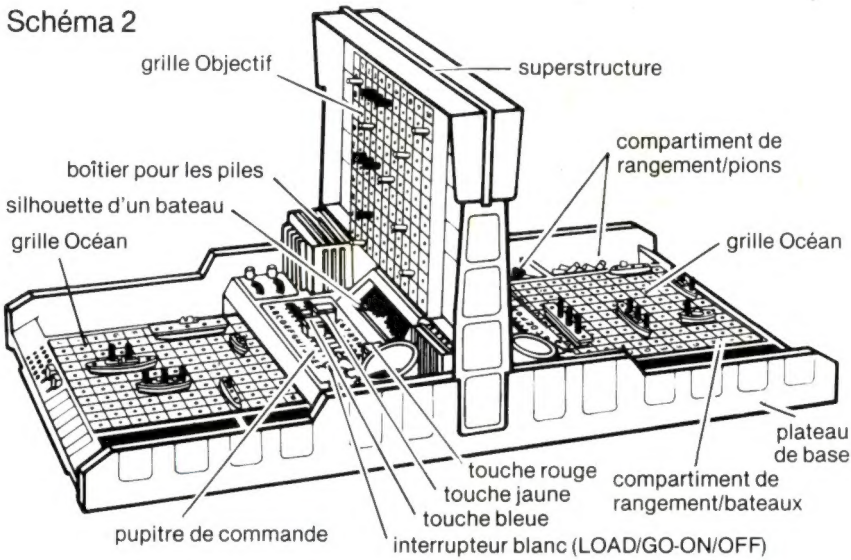
Chaque joueur a maintenant sur le plateau de base une grille 'Océan' où il positionnera sa flotte et, sur la superstructure, une grille 'Objectif', (représentant la grille 'Océan de son adversaire) où il préparera son attaque.

3. **Les pions et les bateaux**
Chaque joueur prend ses 5 bateaux (voir Contenu), une série de pions blancs et une série de pions rouges. Détachez les pions et les bateaux de leur support en les tournant doucement, déposez-les dans les compartiments en séparant les pions rouges des blancs.

4. **Les pupitres**
   Chacun des joueurs a sur son pupitre de commande 3 touches de couleur, rouge, jaune, bleu et 1 interrupteur blanc. La seule différence qu'il y a entre les deux pupitres est l'interrupteur blanc:

D'un côté du jeu, ON/OFF, il a une fonction de MARCHE/ARRET. De l'autre côté,LOAD/GO, il contrôle les deux phases du jeu:
— enregistrement de la position des navires dans la mémoire;
— lancement des torpilles.

Schéma 2



Comment jouer

Le jeu se divise en deux parties:
la programmation des navires dans la mémoire de Touché-Coulé Computer
la bataille proprement dite.

1. Comment programmer la position des navires dans la mémoire de Touché-Coulé Computer

Vous avez le choix entre deux types de programmation:
la programmation immédiate de la flotte toute entière,
la programmation manuelle : vous programmez une par une les positions de vos navires.

A. La programmation immédiate

Les joueurs doivent programmer l'un après l'autre la position de leur flotte : ils ne doivent pas programmer simultanément.

1. Choisissez secrètement l'une des 100 dispositions de flotte figurant 16 – 43. Par exemple, vous choisissez la flotte codifiée A1 — page 16.
2. Placez vos navires sur votre gille-océan exactement dans la même position que la flotte référencée A1.
3. Placez le bouton blanc ON/OFF en position "ON". Vous entendez alors le son continu du sonar "Beep .... Ping".
4. Placez le bouton blanc LOAD/GO en position "LOAD" (cette position est toujours la position où vous devez être lorsque vous programmez).
5. Faites glisser la touche jaune en "CM et appuyez : vous entendez alors un signal sonore. Toutes les informations précédemment enregistrées se trouvent annulées.
6. Appuyez ensuite sur la touche rouge "FIRE" : vous entendez également un signal sonore.
7. Programmez le code A1 dans la mémoire de l'ordinateur de la facon suivante :

a) glissez la touche bleue en "A" et appuyez,
b) glissez la touche jaune en "1" et appuyez.

Attention:
Chaque fois que vous appuyez sur ces touches vous devez entendre un signal sonore; dans le cas contraire, veuillez bien vous assurer que les touches sont bien placées en face de la lettre et du chiffre correspondants.

c) Appuyez sur la touche rouge "FIRE"une seconde fois : vous entendez alors un "Beep" suivi d'un "Woup".

Votre flotte entière est maintenant en mémoire dans l'ordinateur. Votre adversaire doit faire de même pour programmer sa flotte. Vous êtes alors prêts pour commencer la bataille (voir paragraphe 2 "Bataille et lancement des torpilles").

Remarques:

a) Si vous éteignez votre jeu durant la programmation (bouton blanc ON/OFF sur OFF), toutes les informations enregistrées dans la mémoire de l'ordinateur sont effacées et vous devez recommencer toute la programmation.

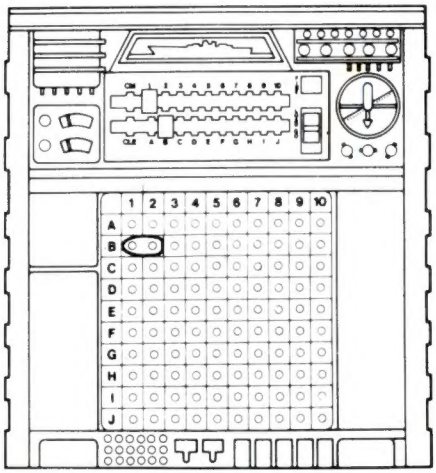
b) Si vous faites une faute durant la programmation, vous avez la possibilité de la corriger de la manière suivante : 2 cas peuvent se présenter :
— Vous n'avez pas encore appuyé sur le bouton "FIRE" pour la 2ème fois : il vous suffit de reprogrammer la position codifiée de votre flotte comme vous l'avez fait précédemment,
— Vous avez déjà appuyé sur "FIRE" pour la 2ème fois : faites glisser alors la touche jaune en position "CM"(vous videz ainsi complètement la mémoire de l'ordinateur) et appuyez sur celle-ci. Appuyez ensuite sur "FIRE" et recommencez la programmation : glissez la touche bleue en "A", la touche jaune en "1", etc...

c) Les 100 positions de flotte codifiées pour une programmation immédiate figurent aux pages 16 – 43.

B. La programmation manuelle

Cette méthode est plus longue que la précédente, mais elle vous permet de disposer vos navires à votre guise, d'une façon différente de celles des 100 flottes types. Vous devez enregistrer les unes après les autres toutes les positions de vos navires de la facon suivante :
dans un premier temps et pour simplifier, supposons que chaque adversaire ne dispose que d'un seul navire, un lance-torpilles par exemple. Les deux joueurs, Pierre et Paul doivent placer leur navire sur leur océan. Voir schéma 3.

Schéma 3.

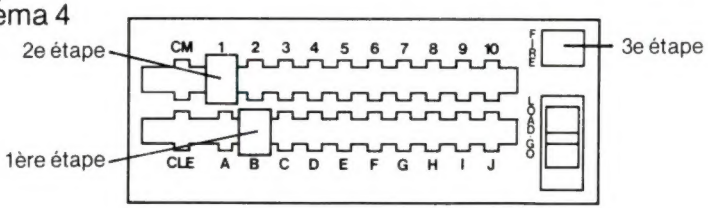


Supposons que:
- Pierre place sur son océan son lance-torpille horizontalement en B1 et B2,
- Paul place son lance-torpille verticalement sur son océan en C4 et D4.

Pierre et Paul agissent de la façon suivante:
1. Ils placent:
   — le bouton blanc ON/OFF en position 'ON',
   — le bouton blanc LOAD/GO en position 'LOAD'.
2. Ils glissent leur touche jaune respective jusqùà 'CM' et appuient sur celle-ci.

3. Pierre, dont le navire est en B1 et B2, va tout d'abord enregistrer la position B1; il glisse:
   —le bouton bleu en B,
   —le bouton jaune en 1
   et appuie successivement (pas trop rapidement) sur:
   —le bouton bleu (signal sonore),
   —le bouton jaune (signal sonore),
   — le bouton rouge 'FIRE' (signal sonore). Voir schéma 4.

Schéma 4



4. Pierre va enregistrer la position B2 de la même façon qu'il a enregistré la position B1:
   —le bouton bleu se trouvant déjà en B, il lui suffit de glisser le bouton jaune en 2; puis il appuie successivement sur:
   —le bouton bleu (signal sonore),
   —le bouton jaune (signal sonore),
   —le bouton rouge 'FIRE' (signal sonore).
   Ces opérations étant faites, le lance-torpille de Pierre se trouve enregistré en position B1 et B2.
5. C'est ensuite au tour de Paul d'enregistrer la position de son navire en C4 et D4: il agit de la même manière que Pierre: Il glisse:
   —le bouton bleu en C,
   —le bouton jaune en 4,
   et appuie successivement sur ces deux boutons et sur le bouton rouge "FIRE". Il fait de même pour l'enregistrement de la position D4 en glissant le bouton bleu en face de D et procède comme il est décrit ci-dessus.
6. Le lance-torpille de Paul se trouve alors enregistré en C4 et D4.
   Les positions des navires de Pierre et Paul sont maintenant mises en mémoire. Dans ce cas où les deux adversaires ne disposent que d'un navire, la phase préparatoire de mise en mémoire des positions des navires est terminée.
7. Cela est un exemple avec un seul navire. Dans le cas normal des 5 navires, chaque joueur procède exactement de la même facon pour la programmation de chacun d'eux.

Remarques:

- En cours de programmation les joueurs ne doivent pas remettre le bouton blanc sur "OFF" car ils éffaceraient toutes les informations en mémoire et devraient recommencer.
- Au début de toute programmation, les joueurs doivent appuyer sur leur touche jaune en "CM" pour effacer éventuellement ce qui se trouverait en mémoire.
- Chaque joueur place ses 5 navires sur sa grille, soit horizontalement, soit verticalement (pas en diagonale). Aucun navire ne peut dépasser du cadre de la grille ni recouvrir une lettre ou un chiffre.
- Les deux joueurs peuvent programmer simultanément les positions de leurs navires (ce qui n'est pas le cas pour la programmation immédiate).
- En cas d'erreur de programmation, deux cas sont possibles : Vous n'avez pas encore appuyé sur la touche rouge "FIRE" : il vous suffit alors de placer soit la touche jaune, soit la touche bleue (suivant l'erreur commise) sur la bonne lettre ou le bon chiffre : vous appuyez ensuite sur la touche exacte et "FIRE". Vous avez déjà appuyé sur la touche rouge "FIRE" : vous devez déplacer la touche bleue jusqu'à CLE et appuyer ; vous effacerez ainsi le dernier enregistrement; vous inscrivez ensuite la position exacte de la façon habituelle.
- Lorsque la position de vos cinq navires a été enregistrée correctement dans la mémoire de Touché-Coulé Computer, chaque joueur entend son propre signal "WOUP" avant de commencer le tir des torpilles. Dans le cas où un joueur n'entendrait pas son signal "WOUP", il devrait presser la touche jaune en "CM" et recommencer depuis le début l'enregistrement de tous ses navires.

La phase de programmation est maintenant terminée. Qu'elle ait été immédiate ou manuelle, la seconde phase, la bataille et le lancement de torpilles se déroule de la même manière.

2.

Le but est évidemment de rechercher la position des navires de l'adversaire puis de les couler. Pour cela, nos joueurs vont choisir une position de l'océan adverse et la viser. Si nous reprenons l'exemple ci-dessus, nos deux joueurs, Pierre et Paul, agissent ainsi :

1. Ils placent le bouton blanc LOAD/GO en position "GO" (Attention : la position "LOAD" est la position de programmation exclusivement).
2. Supposons que Pierre vise son adversaire en E 10 : sur sa grille "objectif" qui représente l'océan de son adversaire, il va tout d'abord placer un pion blanc en E 10 . Cela lui permettra de se souvenir ensuite qu'il a déjà tiré en E 10 . Ensuite il agit de la façon suivante :

a) il glisse le bouton bleu de son pupitre en E, le bouton jaune en 10,
b) il appuie ensuite sur le bouton bleu d'abord, puis sur le jaune,
c) il fait feu en appuyant sur le bouton rouge "FIRE".

On entend alors la torpille partir en émettant un sifflement. Mais elle ne touche pas sa cible car aucun navire adverse ne se trouve en E 10. Pierre doit annoncer la position qu'il avait visée et Paul note avec un pion blanc cette position sur la grille océan. Le tour de Pierre est terminé ; c'est au tour de Paul.

3. Paul va alors essayer de toucher le navire de Pierre. Supposons qu'il vise en B2 :

a) il place un pion blanc sur la grille verticale en B2 puis entre cette position dans l'ordinateur : bouton bleu en B, jaune en 2,
b) puis il fait feu en appuyant sur le bouton bleu, le jaune et "FIRE". On entend le sifflement de la torpille .Comme B2 représente une des positions du lance-torpille, la torpille touche sa cible : vous entendez une explosion et un éclair apparaît sur l'écran.

4. Pierre doit annoncer quel type de navire a été touché et place un pion rouge sur B2 sur sa grille "Océan" dans le trou du navire que Paul a touché. Sur sa grille "Objectif" Paul remplace le pion blanc qu'il avait préalablement placé en B2 par un pion rouge ; il se souviendra ainsi qu'il a touché un navire en B2. Son tour est terminé. Un navire est coulé lorsque tous ses trous comportent un pion rouge. Le jeu se poursuit de cette manière, chaque joueur lancant une torpille à tour de rôle.

Le Gagnant :

Le premier joueur qui réussit à couler les 5 bateaux de son adversaire gagne la partie.
Le signal de la victoire retentit : WOUP...WOUP...WOUP...

3. Signification des différents signaux sonores

1. Le signal du sonar. Dès que le bouton blanc ON/OFF est sur ON, vous entendez le son continu du sonar "BEEP....PING" qui signifie que l'appareil est en marche.
2. Les touches Jaune et Bleue: lorsque vous appuyez sur chacune des touches, vous entendez une seule tonalité qui vous indique que l'ordinateur a enregistré la position que vous venez d'introduire. La tonalité sera répétée si vous continuez à appuyer sur la touche. Remarquez que la tonalité est différente pour chaque joueur.
3. Les touches rouges (FIRE). Lorsque le bouton blanc est dans la position LOAD vous entendez une seule tonalité lorsque vous appuyez sur cette touche après avoir introduit une position.
   Remarque : si vous continuez à appuyer sur cette touche, vous n'entendrez pas de tonalité répétée. Lorsque le bouton blanc est dans la position GO, vous entendez le sifflement de la torpille après avoir appuyé sur cette touche. Un éclair et une explosion signifient un "TOUCHÉ". Lorsqu'il n'y a ni explosion ni éclair, cela équivaut à un "MANQUE".
4. Signal d'introduction de position correcte. Lorsque vous avez introduit toutes les 17 positions de votre flotte dans l'ordinateur soit de manière immédiate, soit de manière manuelle, et avant que la bataille ne commence, vous entendrez un signal "WOUP". Lorsque les joueurs entendent ce signai, cela signifie que tout est prêt; poussez le bouton blanc sur GO et la bataille peut commencer.
5. Signal de victoire. Lorsqu'un joueur a coulé toute la flotte de son adversaire, le triple signal de victoire, WOUP....WOUP.... WOUP, retentit indiquant la fin de la partie.

Variantes du jeu Bataille Navale

Vous savez maintenant comment programmer et jouer à la Bataille Navale classique, aussi désirez-vous peut-être connaître quelques variantes de ce jeu. En voici quelques unes :

A. Le jeu de la Salve

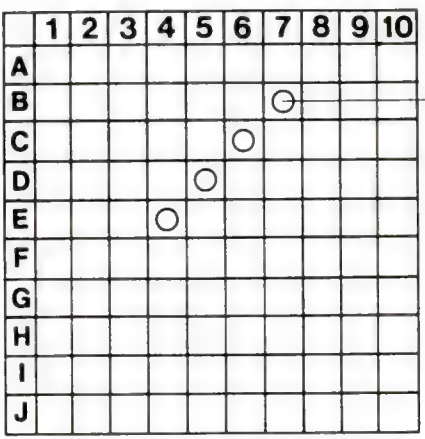
La variante de la Salve est destinée aux joueurs expérimentés connaissant bien le jeu de base.
Placez votre flotte et programmez de façon immédiate ou manuellement. Commencez la bataille de la façon suivante :

1. Le joueur qui commence choisit 5 objectifs dans l'océan de son adversaire en marquant leurs positions avec des pions blancs sur sa grille "Objectif". Il lance alors successivement 5 torpilles vers la flotte de son adversaire. Si une des torpilles lancées fait mouche, retirez le pion blanc et placez un pion rouge. Les autres pions blancs restent en place pour indiquer les tirs manqués. Après la salve, annoncez les positions "TOUCHE"à votre adversaire. Votre adveraire doit identifier les navires qui ont été touchés et doit les marquer avec les pions rouges appropriés.
   EXEMPLE : Vous choisissez les positions D4, G3, C7, H9 et F7. Au fur et à mesure que ces missiles sont lancés, l'ordinateur signale "TOUCHES" pour G3 et H9. Marquez les positions "TOUCHES"avec des pions rouges, et annoncez-les à votre adversaire.
   Il répond que le missile G3 a touché le lance torpille et le missile H9 a touché le sous-marin, et il place un pion rouge dans le trou G3 sur le lance torpille et un pion rouge dans le trou H9 sur le sous-marin.
2. Votre adversaire lance ensuite une salve de 5 missiles.
3. Lorsque l'un des joueurs perd un navire (tous ses trous "TOUCHE" ont un pion rouge) il l'enlève de la grille-océan et il perd un tir dans la salve qui suit.
   Chaque fois qu'un joueur a un navire coulé, il perd un tir dans la salve suivante. (Par exemple : un joueur a perdu 3 navires; lors de la prochaine salve, il ne disposera que de deux tirs).
4. Le premier joueur qui coule les cinq navires de la flotte de son adversaire est le vainqueur et entendra le signal de la victoire : WOUP....WOUP....WOUP.

B.

1. Placez vos navires sur la grille-océan, mais utilisez les pions blancs plutôt que les bateaux pour tout navire placé en diagonale de la manière suivante:
   5 pions pour le Porte-avion
   4 pions pour le Cuirassé
   3 pions pour le Contre-torpilleur
   3 pions pour le Sous-marin
   2 pions pour le Lance-torpille
2. Ensuite programmez manuellement les 17 positions et jouez comme précédemment.

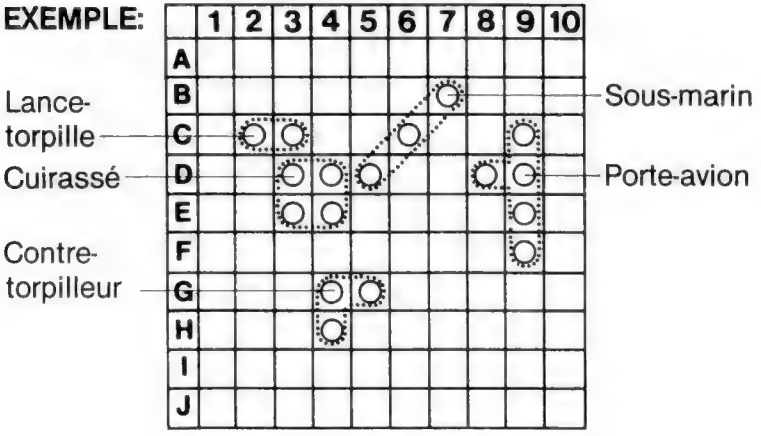
EXEMPLE:



Navire placé diagonalement en utilisant les pions blancs.

C.

1. Placez les 17 pions blancs qui représentent vos 5 navires sur votre grille-océan en un groupe ayant la forme que vous désirez... pas nécessairement en ligne droite.



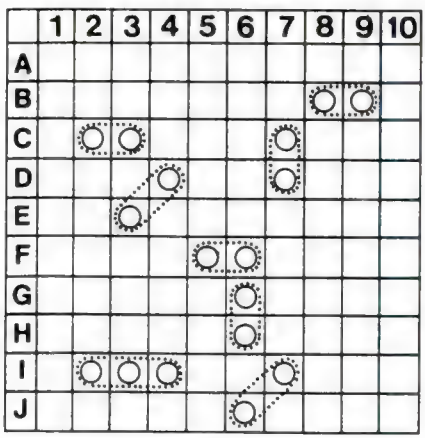
2. Maintenant programmez manuellement les 17 positions et jouez comme précédemment.

D. Bataille navale sous-marine

1. Comme pour les deux batailles précédentes (B et C), on n'utilise pas les bateaux mais les pions blancs. Ceux-ci représentent 7 sous-marins (chacun ayant deux trous) et un sous-marin de ravitaillement (avec trois trous) pour un total de 17 positions. Placez les pions qui représentent les navires en ligne droite sur la grille-océan en une position horizontale, verticale, ou DIAGONALE

2. Maintenant programmez manuellement les 17 positions et jouez de manière normale; la seule exception est que si le sous-marin de ravitaillement est coulé,vous êtes doublement pénalisé; vous devez annoncer les positions de 2 de vos sous-marins et permettre immédiatement à votre adversaire de les couler.

EXEMPLE:



Porte-avion

Cuirassé

Contre-torpilleur

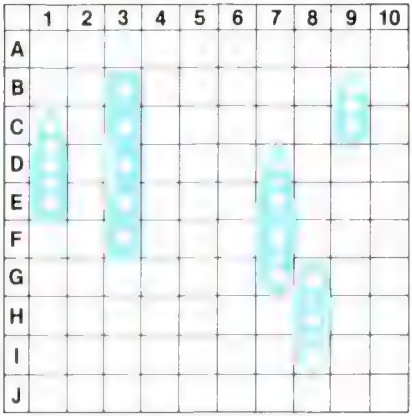
Sous-marin

Lance-torpille

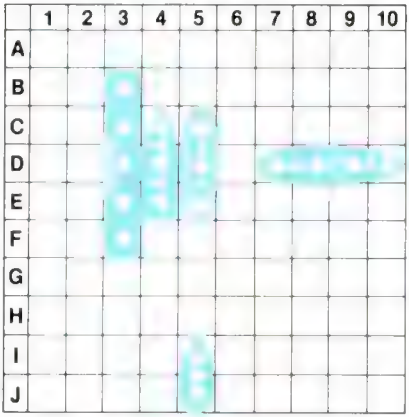
Attention : programmation immédiate

1. Sélectionnez votre flotte codifiée.
2. Placez votre flotte sur l'océan comme indiqué.
3. Placez le bouton en "LOAD".
4. Appuyez sur "CM".
5. Appuyez sur "FIRE".
6. Entrez les coordonnées, par exemple A1, dans la mémoire de l'ordinateur.
7. Appuyez à nouveau sur "FIRE".
8. Votre adversaire procède de même.
9. Remettez le bouton sur "GO".

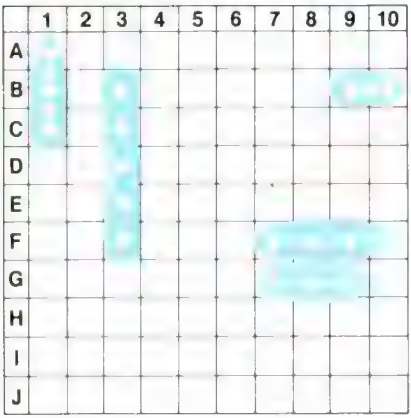
A-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

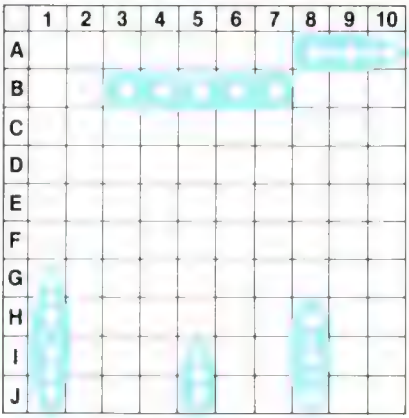
A-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

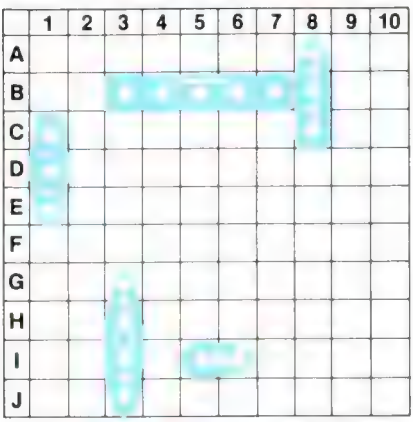
A-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

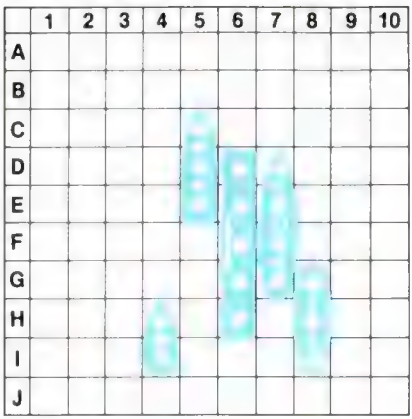
A-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

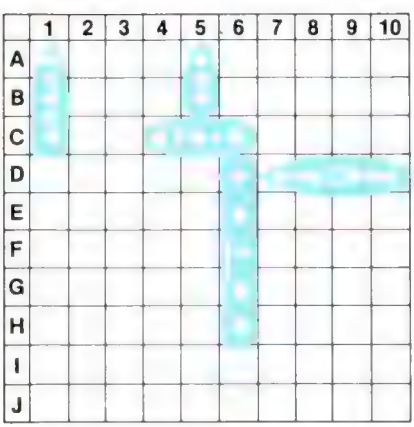
A-5


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

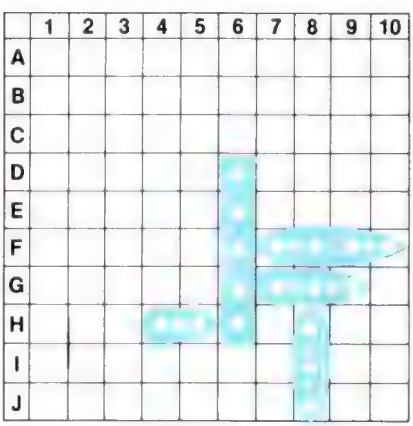
A-6


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

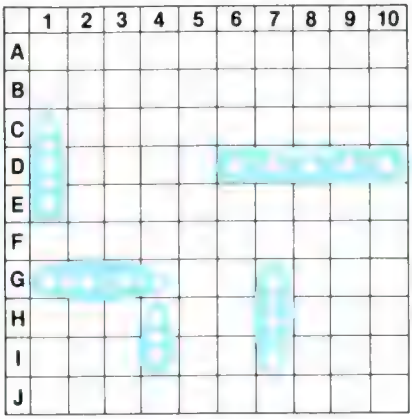
A-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

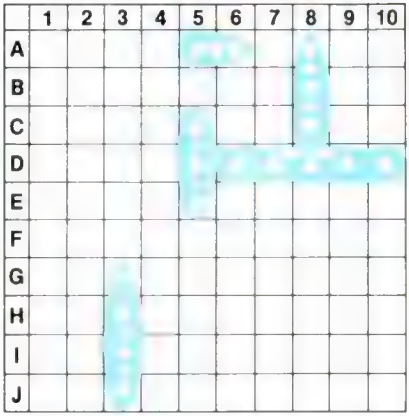
A-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

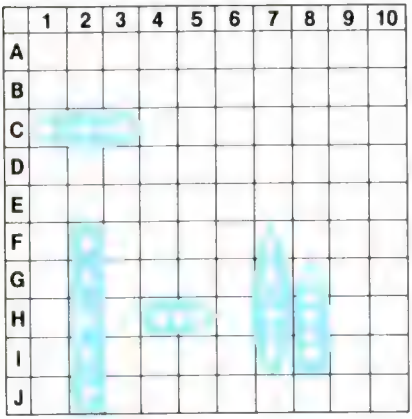
A-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A B C D E F G H I J

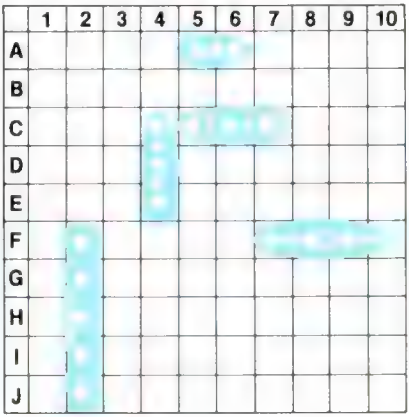
A-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A B C D E F G H I J

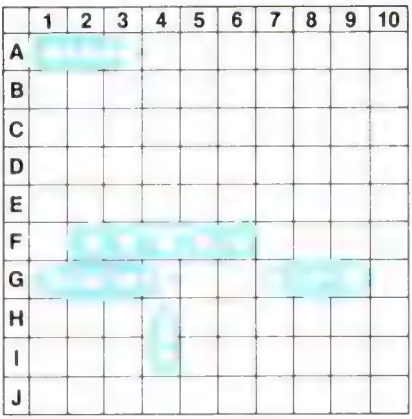
B-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A B C D E F G H I J

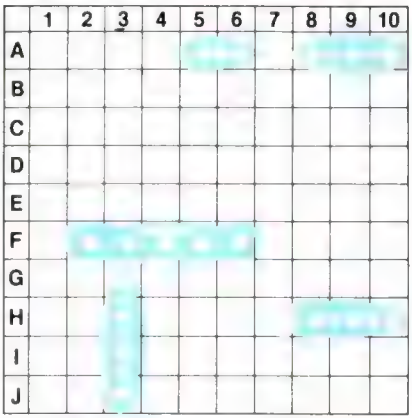
B-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A B C D E F G H I J

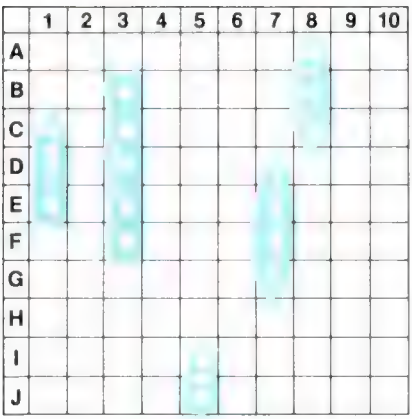
B-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

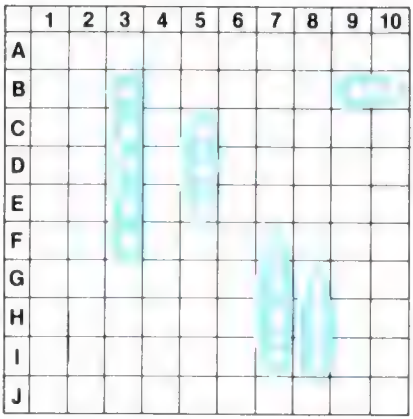
B-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

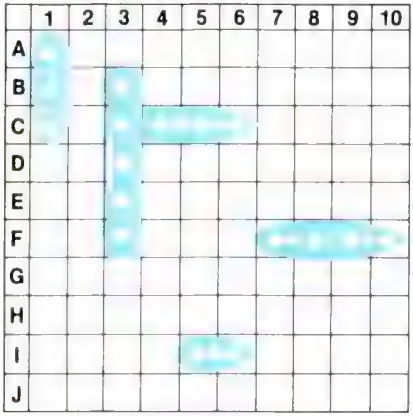
B-5


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

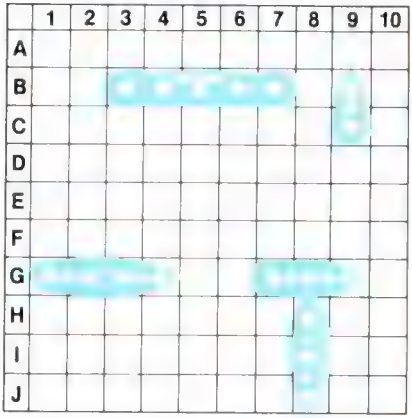
B-6


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

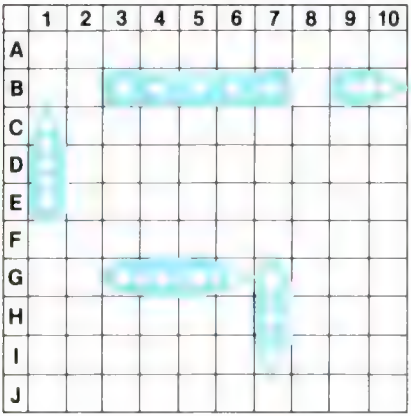
B-7



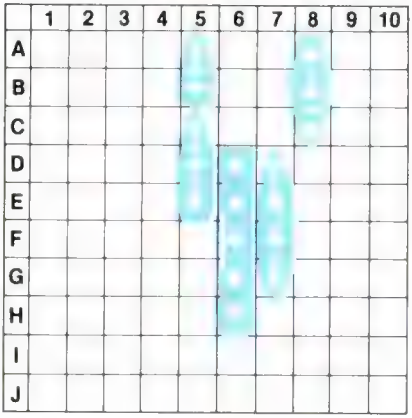
B-8

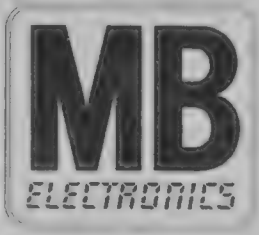


B-9



B-10





CONDITIONS DE GARANTIE

Si ce produit est défectueux, remplissez puis détachez soigneusement la page du milieu. Suivez les instructions pour l'emballage du produit et renvoyez-le à l'adresse indiquée.

6 MOIS DE GARANTIE SUR TOUCHE-COULE COMPUTER

1. La Société MB France garantit le jeu ou le jouet contre tout défaut de fabrication ou vice de matière. DUREE DE LA GARANTIE: **6 MOIS** à compter de la date d'achat. GRATUITÉ TOTALE PENDANT CETTE PÉRIODE: suivant son état, le jeu est soit réparé , soit remplacé gratuitement. Dans le cas où votre jouet est remplacé, le terme de la garantie soit reste le même, soit est porté à 2 mois, la solution la plus favorable pour vous étant choisie.
2. La garantie est accordée dans n'importe quel pays de la C.E.E., à condition que dans le pays où la garantie est réclamée, l'appareil ait été mis en circulation conformément aux prescriptions nationales de sécurité.
3. Pour que la garantie soit valable, le jeu ou le jouet doit être renvoyé en port payé accompagné du bon de garantie correctement rempli en particulier avec la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.
4. La garantie ne couvre pas les réparations nécessaires par suite: d'une détérioration par choc ou chute, d'un branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, d'un démontage non prévu dans la notice.
5. MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires: prise de courant défectueuse, etc.
6. En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

IMPORTANT

Avant de nous retourner votre jeu ou votre jouet pour réparation, il est important que vous testiez votre jeu avec des piles neuves et puissantes. Il arrive quelquefois que même des piles neuves soient faibles et un trop faible courant est très souvent la cause d'un fonctionnement insatisfaisant. Si, après l'avoir testé avec des piles correctes, le jeu ou le jouet continue à ne pas fonctionner normalement, vous le renvoyez après avoir lu attentivement les recommandations d'envoi.

SERVICE APRES-VENTE

Après l'expiration de la période de garantie de 6 mois, la Société MB assure la réparation de toutes les pannes survenues dans le cadre de l'utilisation normale du jeu ou du jouet. Il suffit de renvoyer le jeu ou le jouet considéré en port payé accompagné du bon de garantie comportant la date d'achat. La période de garantie étant échue, les réparations sont facturées suivant notre tarif de service après-vente.

RECOMMANDATIONS D'ENVOI

1. Enlevez toutes les piles du jeu ou du jouet. Ne nous les renvoyez pas.
2. Complétez le questionnaire qui nous permet d'identifier la panne et retournez-le nous avec le jeu.
3. Emballez soigneusement le jeu dans son emballage d'origine et retournez-le à l'une des adresses ci-dessous en port payé, **accompagné du présent bon de garantie.** Veillez à ce que figurent bien à la fois le cachet du revendeur et la date d'achat du jeu.

A adresser à:
En France
MB FRANCE. Service Contrôle Qualité.
BP 13-73370-LE BOURGET-DU-LAC

En Belgique
MB BELGIUM NV. C/O Expéditeurs NV, Colignon,
Parklaan 10,2300 TURNHOU

En Suisse
MB SWITZERLAND AG, Ch-8968 Mutschellen/
Aargau, Alte Bremgartenstr. 2

4753-XF 982

BON DE GARANTIE

1 . Date d'achat.....

2 . Votre nom et adresse.....

3 . Nom et adresse du magasin

.....

4 . Cachet du magasin .....

Touché-Coulé Computer
Identification de la panne

Pour nous aider à localiser le défaut et le réparer rapidement, nous vous prions de bien vouloir cocher la (ou les) case(s) appropriée(s) et décrire brièvement la panne. Merci d'avance.

☐ **Aucune réaction de la part de l'appareil** (ni son, ni lumière)

☐ **Le clip-contact de la pile est cassé**

☐ **Une lampe est défectueuse:** laquelle

☐ **Un son est défectueux:** lequel.....

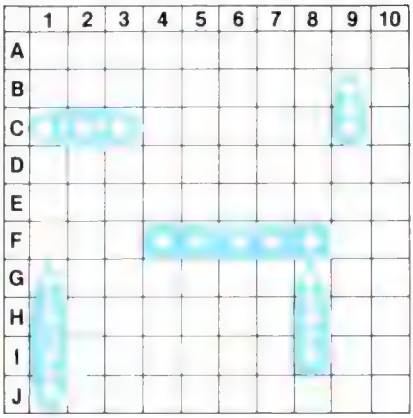
☐ **Une touche ne fonctionne pas:** laquelle

☐ **Un élément est abimé ou manquant:** lequel

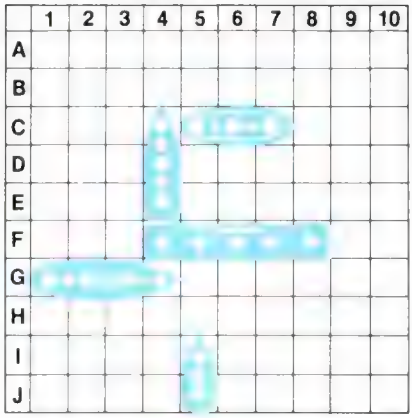
☐ **Autres:** expliquez.....

Remarque: Cette fiche est commune à tous nos jeux électroniques et certaines mentions peuvent ne pas concerner votre jeu: dans ce cas, n'en tenez pas compte.

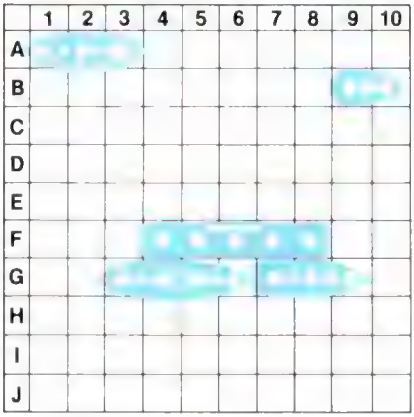
C-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

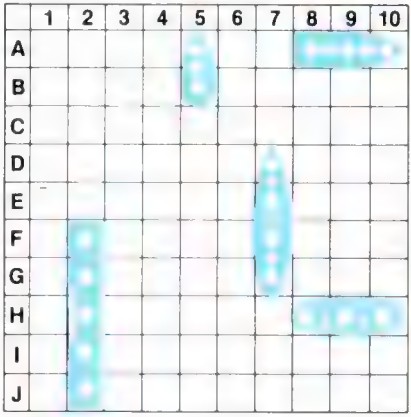
C-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

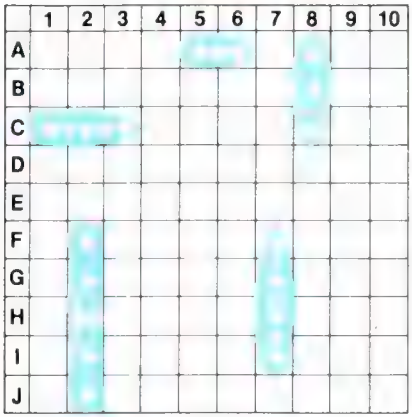
C-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

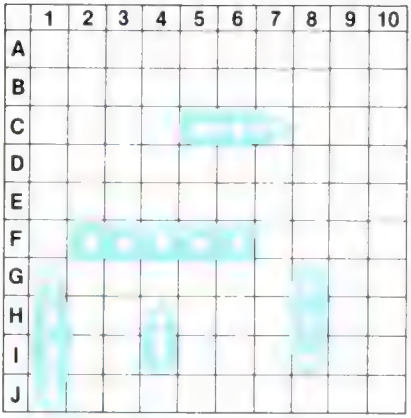
C-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

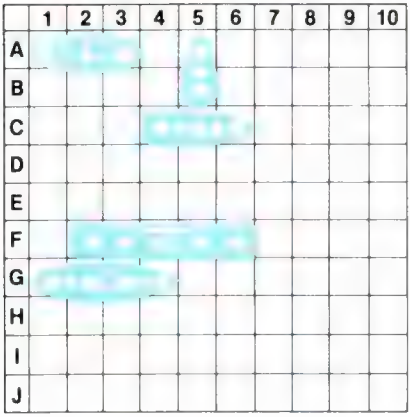
C-5



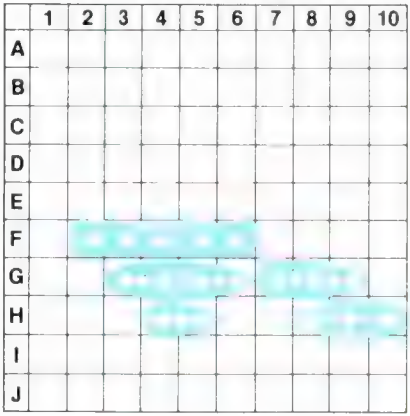
C-6



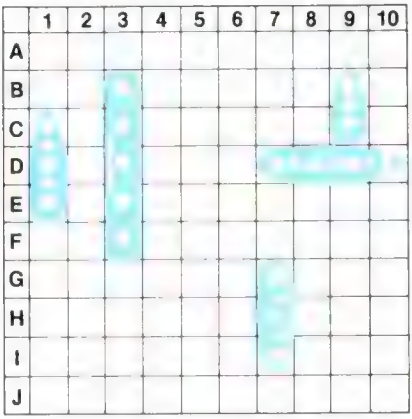
C-7



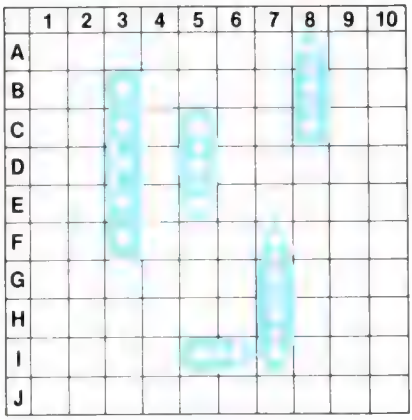
C-8



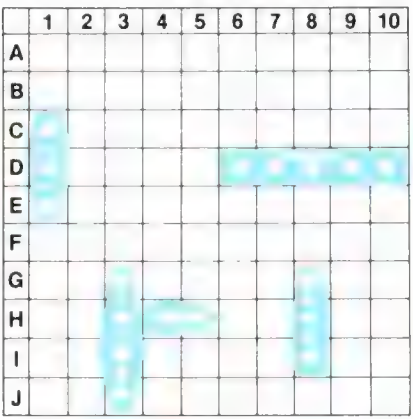
C-9



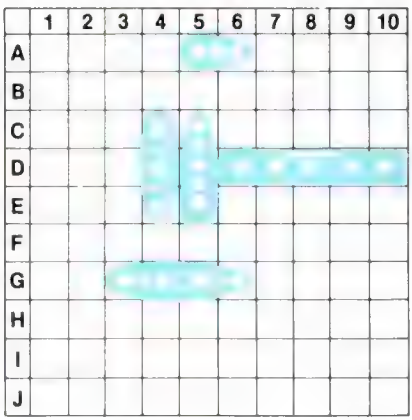
C-10



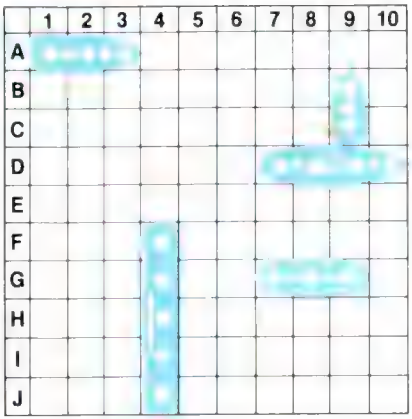
D-1



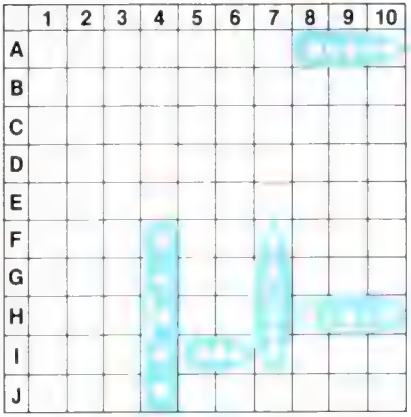
D-2



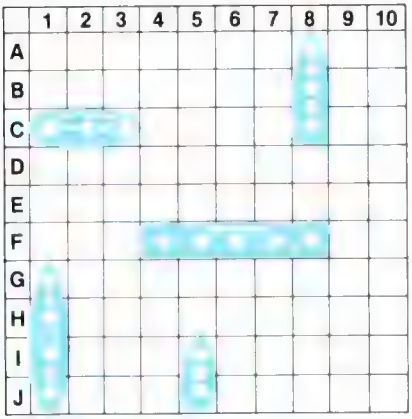
D-3



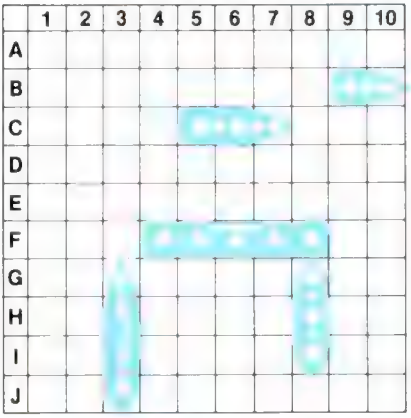
D-4



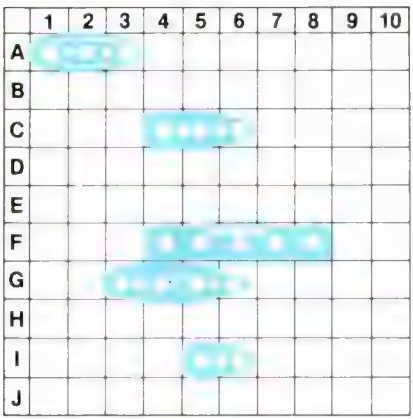
D-5



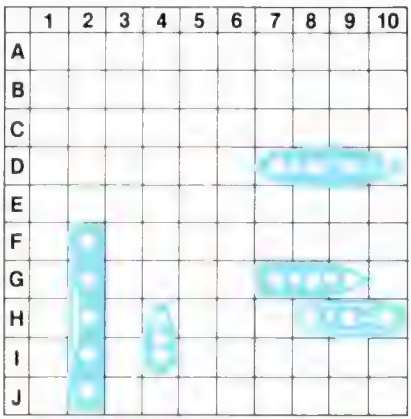
D-6



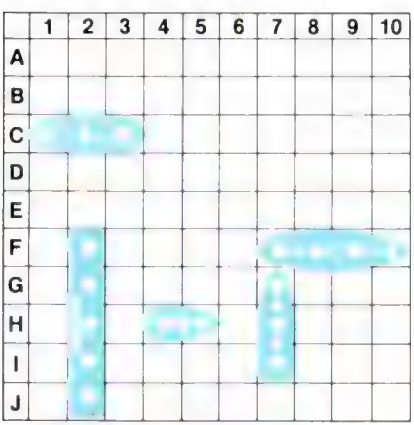
D-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

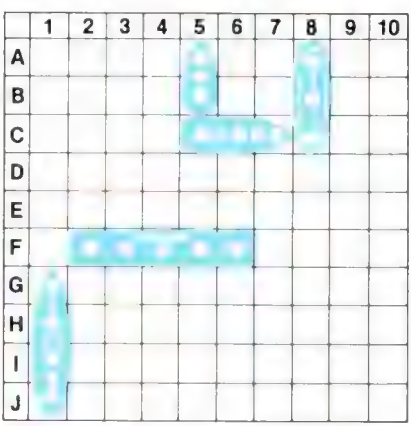
D-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

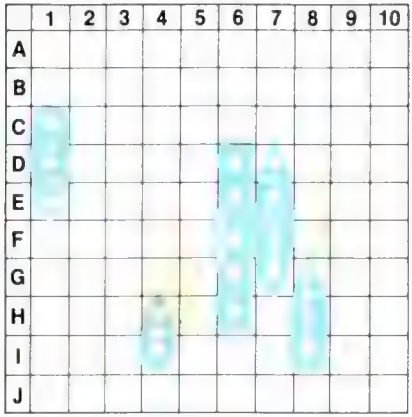
D-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

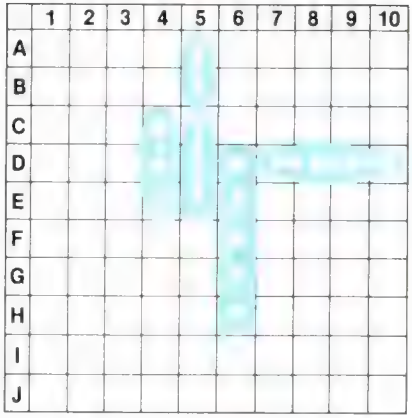
D-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

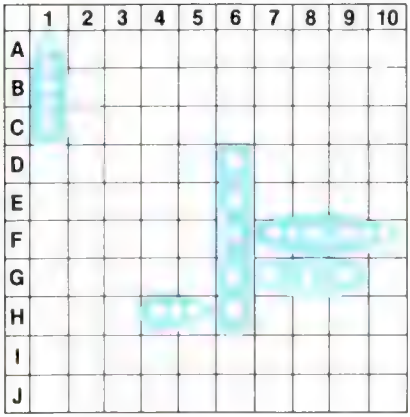
E-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

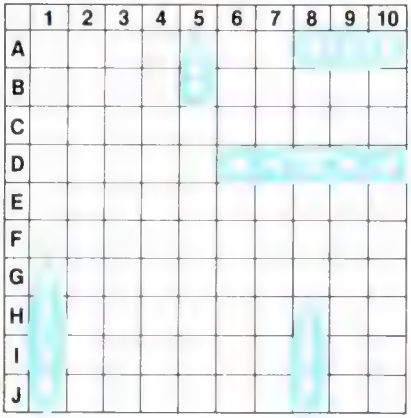
E-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

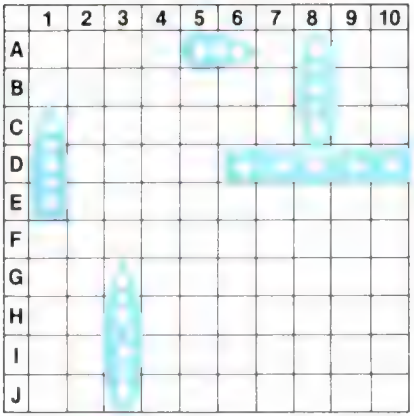
E-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

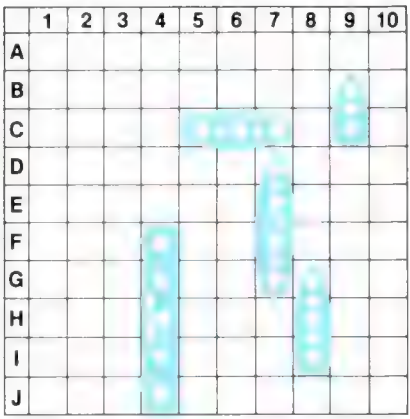
E-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

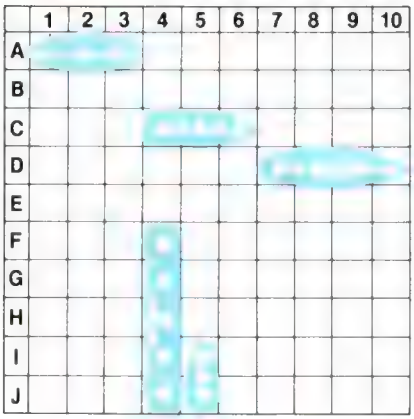
E-5



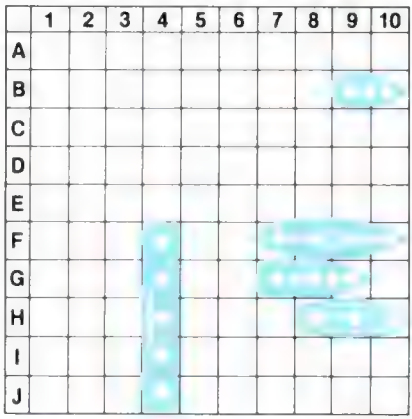
E-6



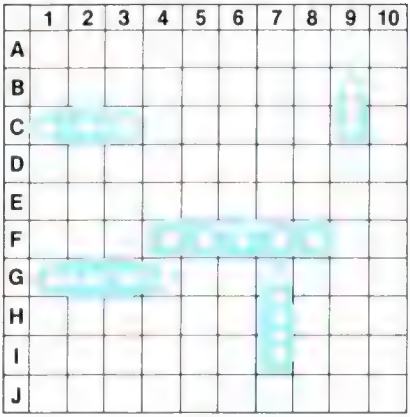
E-7



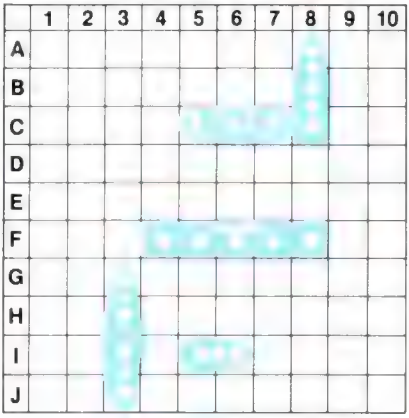
E-8



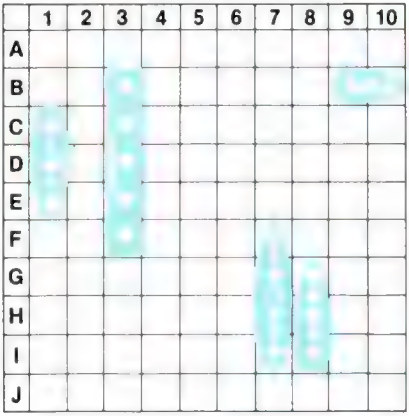
E-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

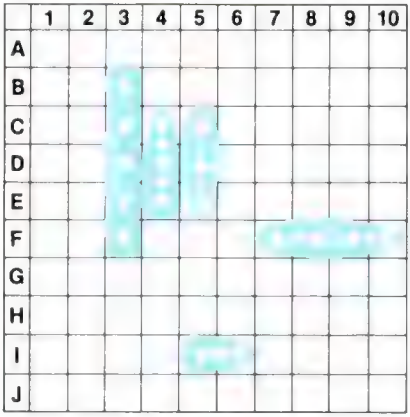
E-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

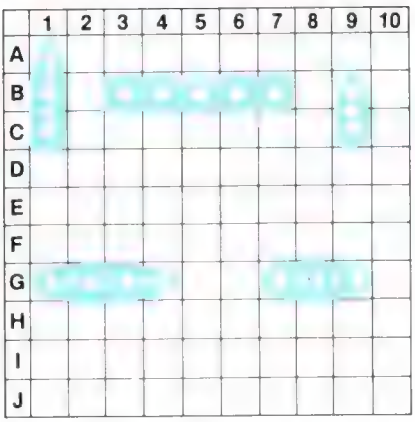
F-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

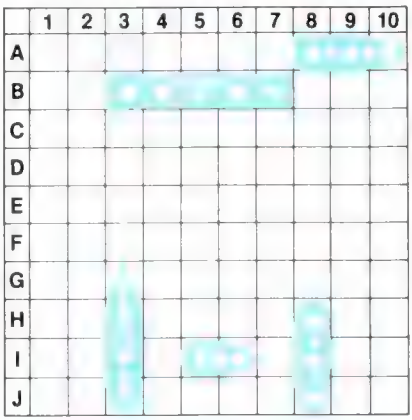
F-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

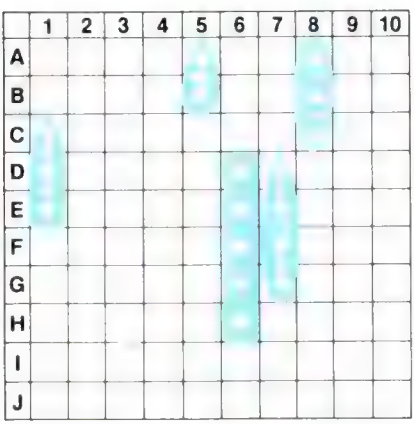
F-3



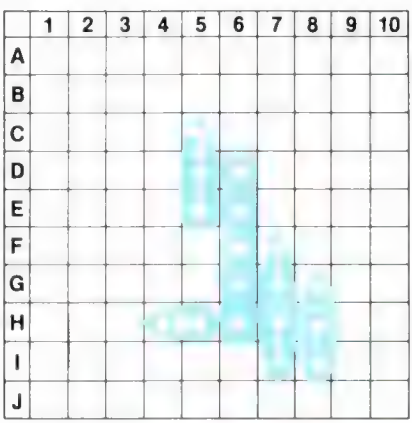
F-4



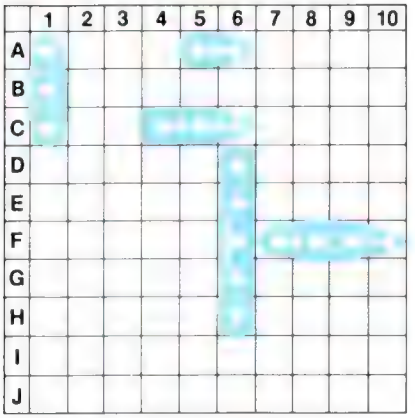
F-5



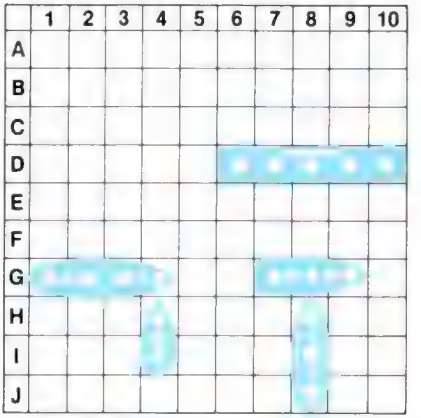
F-6



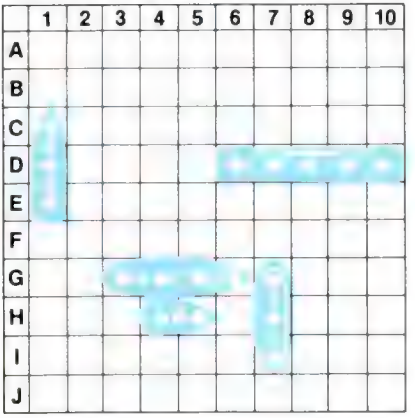
F-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

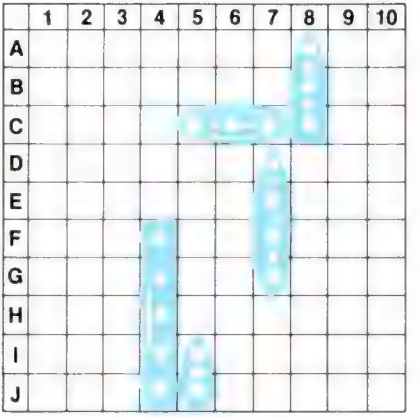
F-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

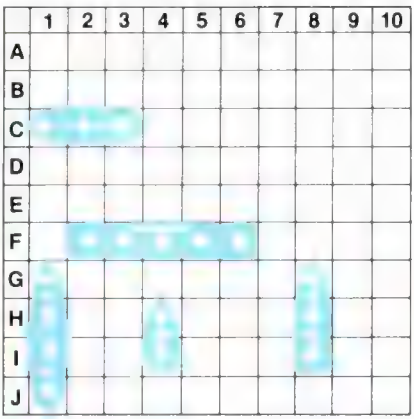
F-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

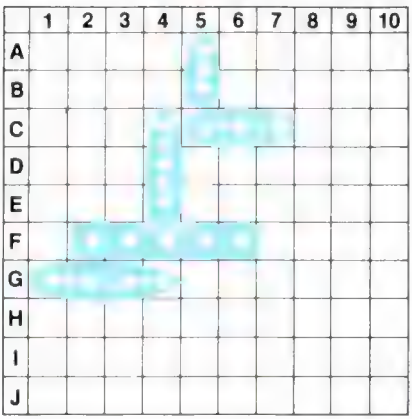
F-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

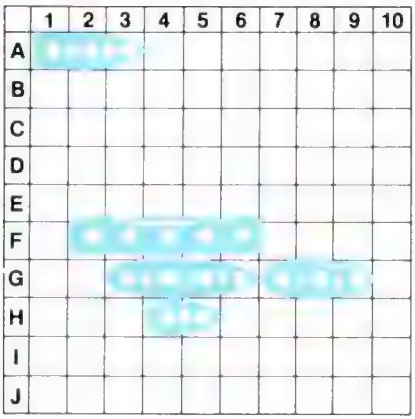
G-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

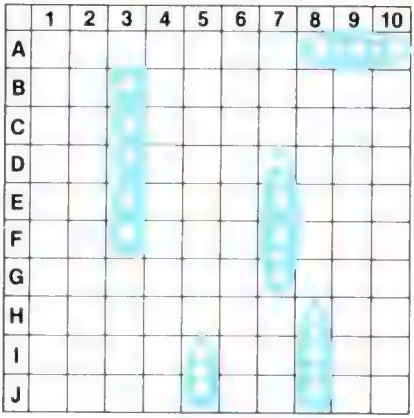
G-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

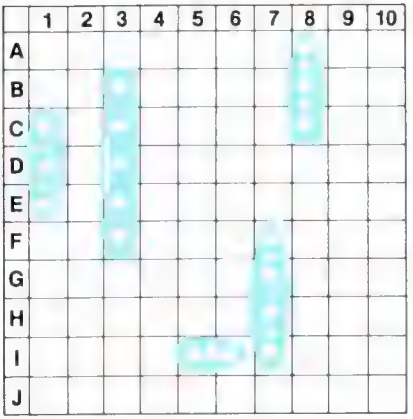
G-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

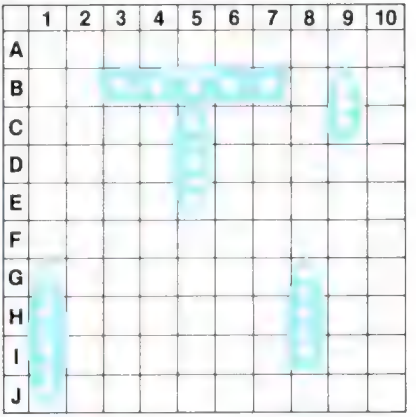
G-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

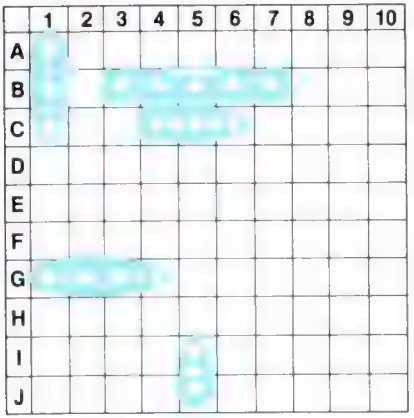
G-5


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

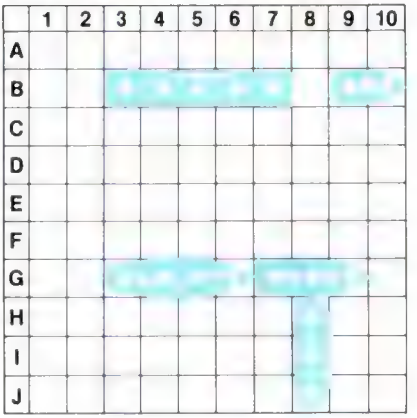
G-6


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

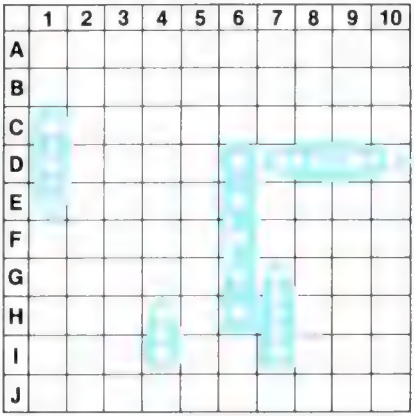
G-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

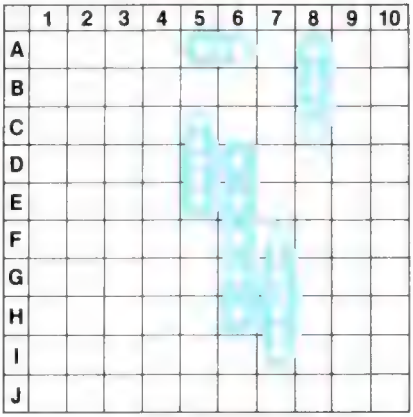
G-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

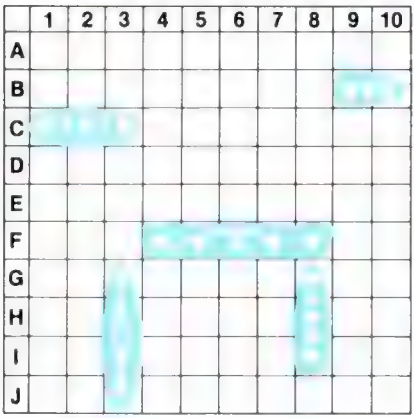
G-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

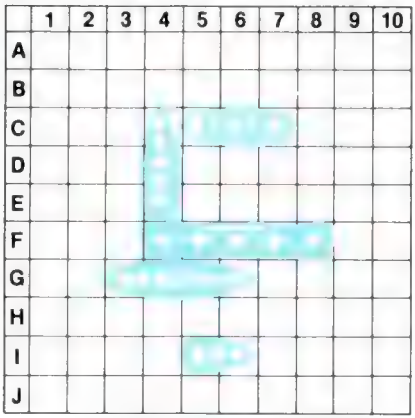
G-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

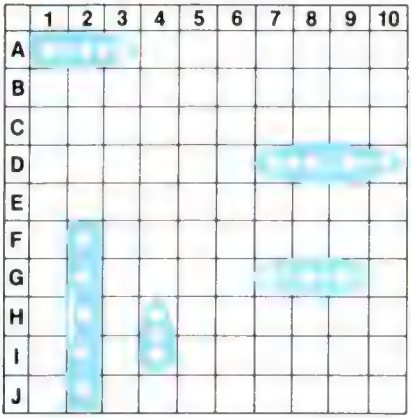
H-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

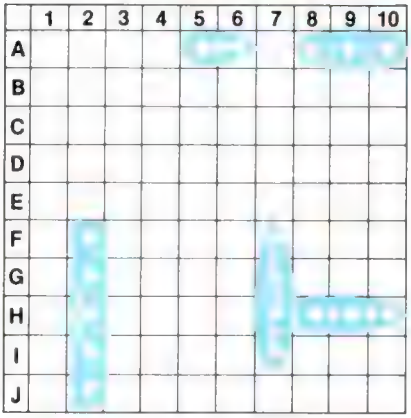
H-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

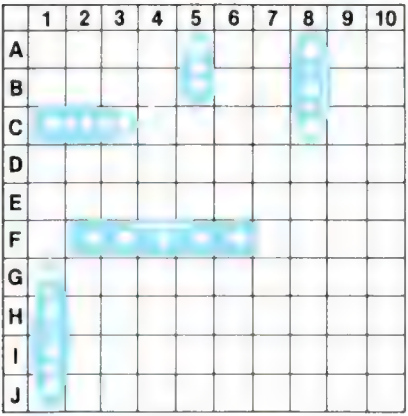
H-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

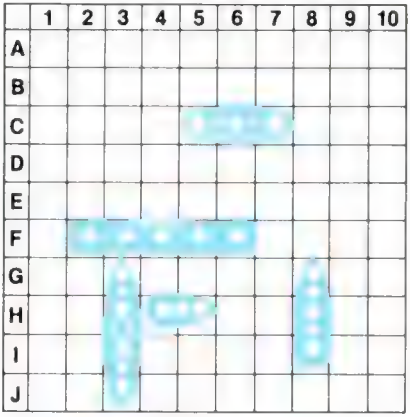
H-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

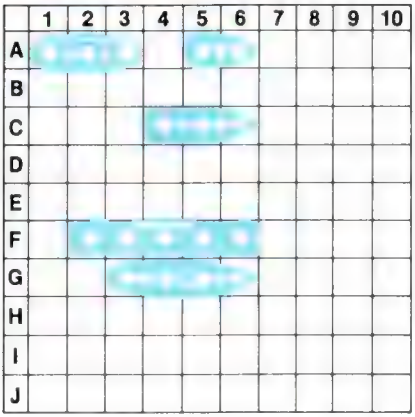
H-5


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

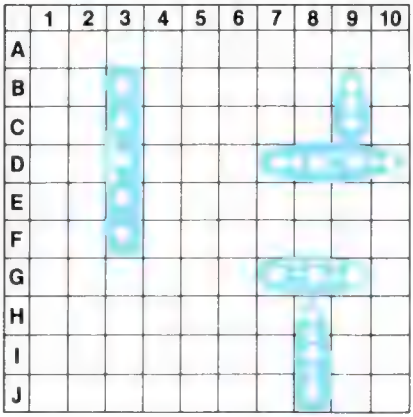
H-6


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

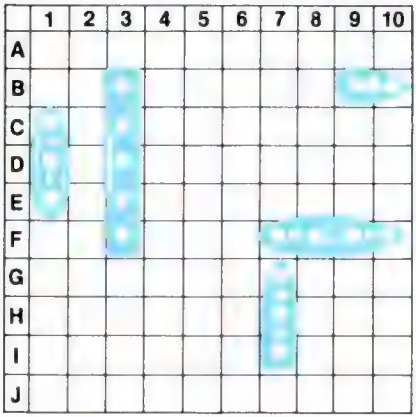
H-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

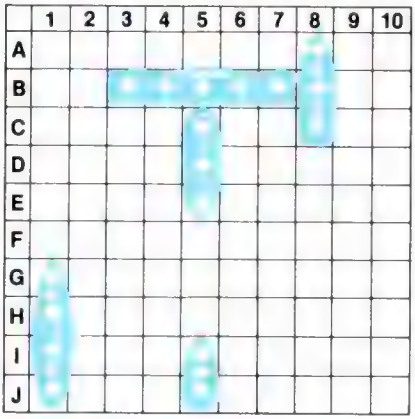
H-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

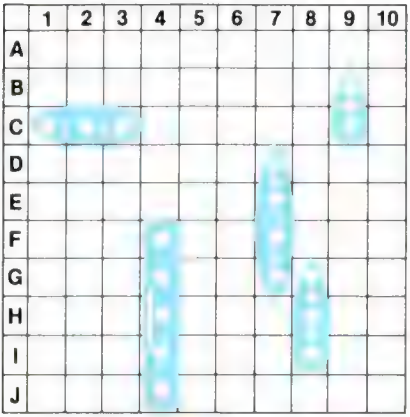
H-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

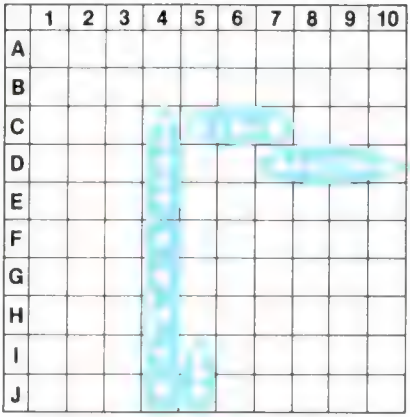
H-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

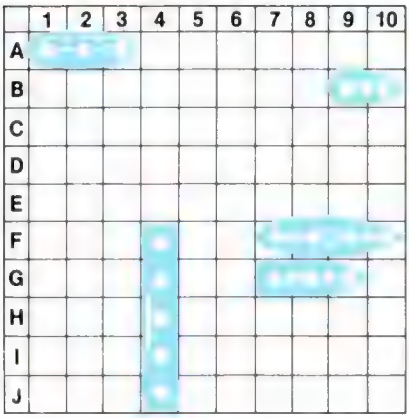
I-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

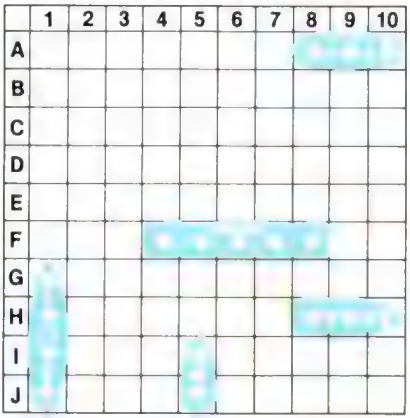
I-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

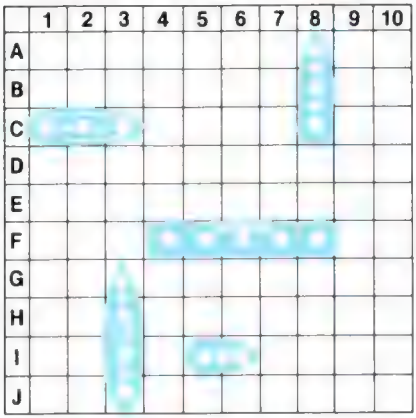
I-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

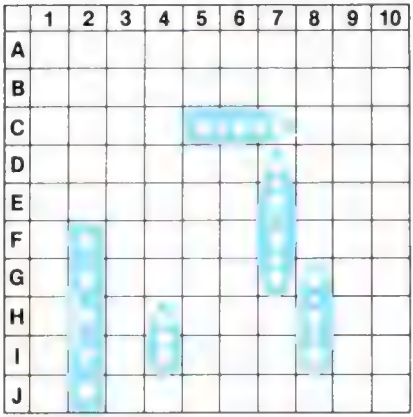
I-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

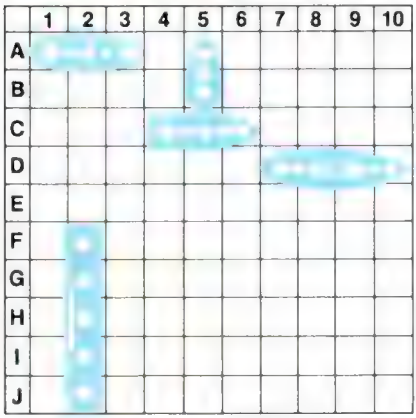
I-5


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

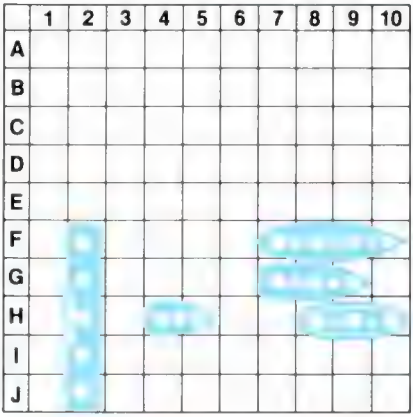
I-6


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

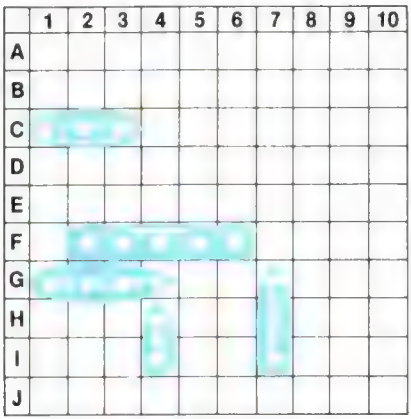
I-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

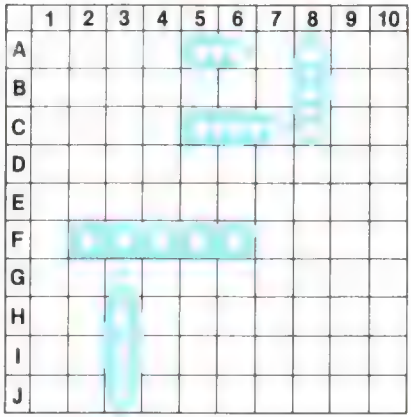
I-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

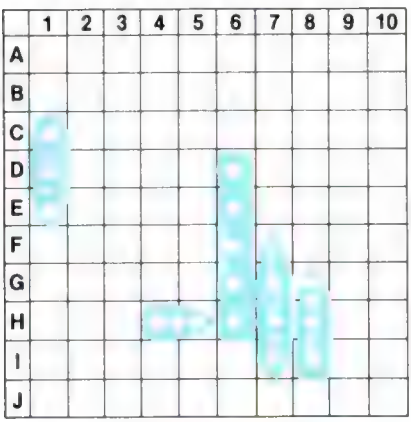
I-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

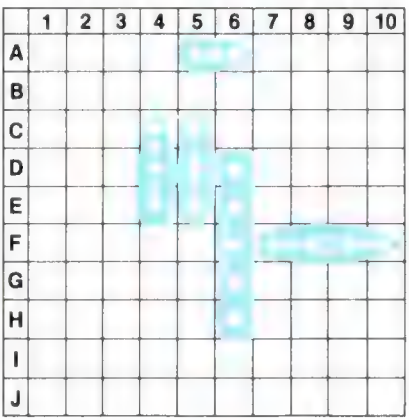
I-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

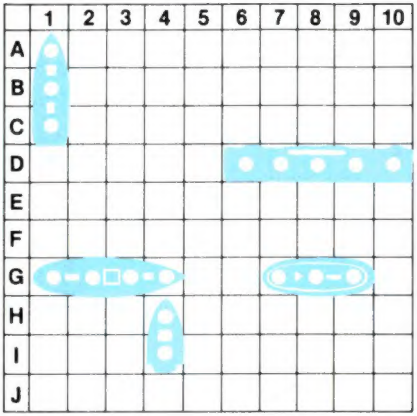
J-1


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

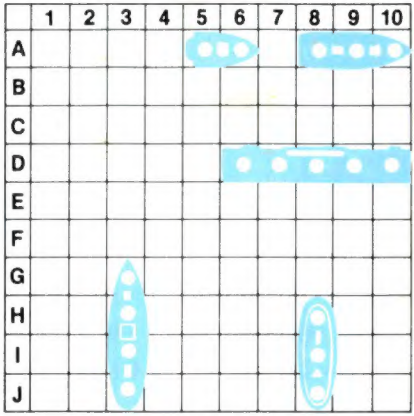
J-2


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

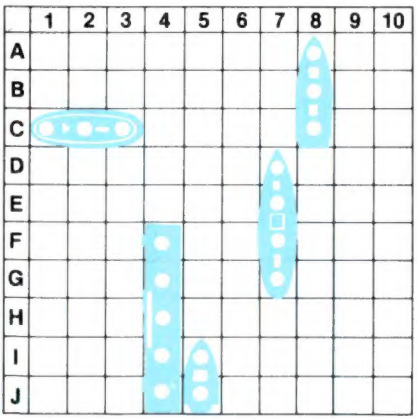
J-3


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

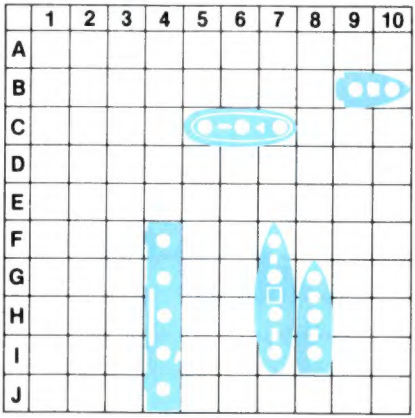
J-4


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

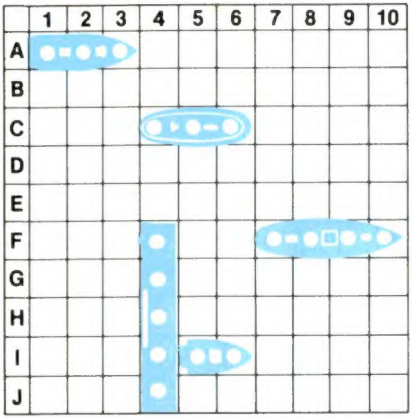
J-5


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

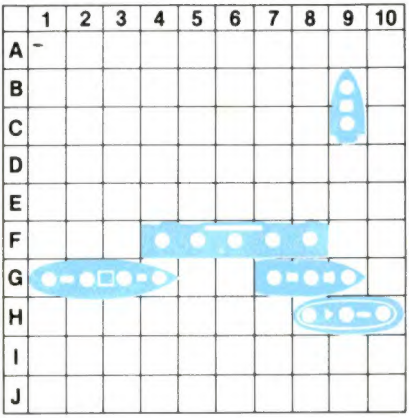
J-6


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

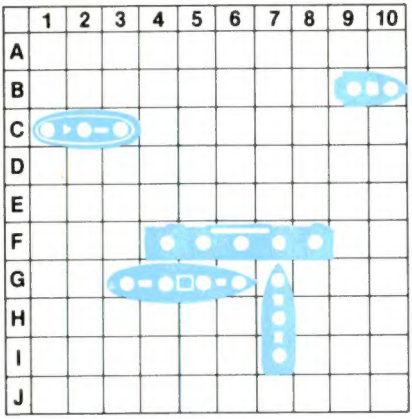
J-7


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

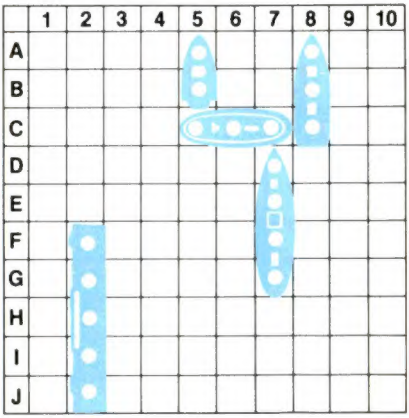
J-8


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

J-9


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

J-10


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

Utilisez ces grilles pour composer votre flotte. Vous pouvez vous en servir pour votre programmation manuelle.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

© 1983 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.

MB France,
Service Contrôle Qualité
BP13, 73370 Le Bourget-du-Lac